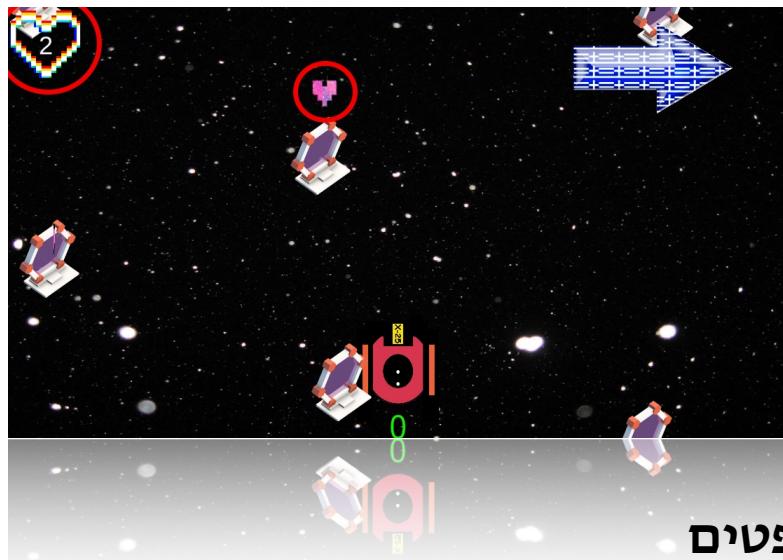


חלק א:

שינוי ושיפור המשחק מהשיעור

4. הchallenge של השחקן לא נהרסת מיד כשהוא מתנגש באויב, אלא יש לו בתחילת המשחק 3 "נקודות בריאות" (health points), כל פגיעה באויב מורידה לו נקודה אחת, ורק כשהוא מגע לאפס הוא נהרס. מדי פעם מופיעות על המסך "נקודות בריאות" שהשחקן יכול לאסוף ולהוסיף לעצמו. - מצאו דרך יפה להציג לשחקן כמה נקודות בריאות יש לו.

- + רקע דינامي - הוספת רקע דינامي אשר נותן הרגשה של תזואה בחלל.
- + מחיקת אובייקטים - אובייקטים שייצאו מאיזור ראייה של המצלמהמושמדים כדי לשמור על המשאבים.



1. סקריפטים

- סקריפט שמטרתו להוסיף ניהול חיים לאובייקט הנבחר. **Health** סקריפט זה נוסף לאובייקט של challenge במקומות סקריפט GoToNextLevel אשר היה אמור להעביר את השחקן למסך GameOver.

שדות:

. - מייצג את כמות נקודות הבריאות שלו לאובייקט. ניתן לשיליטה בـ `inspector`.
Int health . - שם של טג כדי לסמן ממנו ירדו הנקודות. ניתן לשיליטה בـ `inspector`.
String triggerTagReduce . - שם של טג כדי לסמן ממנו עלו הנקודות. ניתן לשיליטה בـ `inspector`.
String triggerTagIncrease

פונקציות:

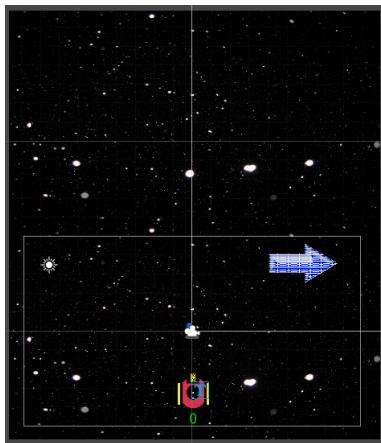
`Void TakeDamage()` - מורידה נק' אחת מסהכם נק'.
`Void AddHealth()` - מוסיפה נק' אחת.
`Bool IsAlive()` - מחזיר אם נשרו נק' בריאות.
`void OnTriggerEnter2D(Collider2D other)` - מזהה התנגשות עם אובייקט. לפי הטג של האובייקט המתנגש מורידה או מעלה חיים. במידה והאויב נפלט מעבירה למסך GameOver.

- סקריפט להציג החיים בצורה טקסט. מצורף לאובייקט של challenge. **HealthDisplay**

שדות:

Health playerHealth - קישור לסקריפט שמנהל חיים.
TextMeshPro TMP_Text healthText - קישור ל-TextMeshPro.

פונקציות:



5. רקע דינامي
כדי ליצור הרגשה של תזואה בחלל יצרתי רקע דינامي "אינסופי" שזו כלפי מען. שכפלתי את הרקע ייזו כלפי מען ושמתי את השכפל מעל הנוכחי. הרעיון הוא שרקע ייזו כלפי מען כאשר רקע העליון יהיה בדיק במקומות התחכון הם ייחזו למקומות המקורי. כמוון שהעדכון קורה מהר מאד ורקע זהה אז משתמש לא ישם לב להחלפה וכן קיבל רקע "אינסופי".
את הסקריפט לניהול תזואה MovingBackground שמתי ברקע המקורי ואת השכפל שמתי כילד שלו.

▼ StarBackground
StarBackground (1)



6. השמדת אובייקטים
כדי לשמר על יעילות וניהול נכון של משבבים צריך להשמיד את האובייקטים שלא רלוונטיים יותר. במקורה שלנו זה כל האובייקטים אשר נוצרים ב-spawners והשחקן לא הספיק להשמיד או לא סוף, ול่อยרים שהשחקן יוצר אם הם לא התנגשו. ברגע שאובייקט זהה עבר את הגבול ראייה של השחקן (מצלמה) אני משמיד אותו בעזרת סקריפט DestroyWhenOutOfView.

7. קישורים

itch.io
[github](https://github.com)

חלק ב:

ייצוג מכניות משחק בסיסיות של Castlevania

1. מבוא

Castlevania היא סדרת משחקי פעולה ופלטפורמה איקונית, הידועה בשילוב ייחודי של חקירה, פלטפורמות ומכניות קרב. במהלך השנים, הסדרה התפתחה בצורה משמעותית, והוסיפה אלמנטים כמו מפות מחוברות, מכניות תנועה מתقدמות, ומערכות קרב עמוקות.



מטרת הפרויקט היא לשחזר את המכניות הבסיסיות של Castlevania בצורה מופשטת. על ידי התמקדות בתנועה, פלטפורמות וקרב, הפרויקט מדגים את הבסיס למה שהופך את Castlevania לחווית משחק מהנה.



2. התפתחות מכניות המשחק של Castlevania

במהלך השנים, משחקי Castlevania הדגישו מספר אלמנטים מרכזיים שהפכו לסימני היכר של הסדרה:

שם	תיאור	Castlevania 1986	My representation
דאש	תזאה מהירה מאפשרת גמישות נוספת בתזאה על מנת להתחמק ממתקפות או השגת מקומות מרוחקים. מוגבלת עם טיימר. Shift	הופיע מאוחר יותר (בסדרה)	
מתקפה	קומבינציה של 3 מתקפות כולל אפקטים של פגיעה כמו פלאש לבן ודחיפה של האויב. Left mouse		
החלקה על קיר	מגוננת את האלמנט של פלטפורמינג. מאפשרת להחליק על הקיר ולקפוץ ממנו.	הופיע מאוחר יותר (בסדרה)	
אויבים	שלדים אשר מסיירים באיזור. הולכים עד שרואים קיר או רצפה נגמרות או חזרות. אם מזיהים שחקן רודפים אחריו. במידה ושהקנו קרוב תוקפים.		

5. סיכום

הפרוטוטיפ מציג באופן אפקטיבי את האלמנטים הבסיסיים של Castlevania. באמצעות חקירה, פלטפורמות וקרב, הוא לוכד את מהות הסדרה בצורה פשוטה אך מולטשת.

SHIPORIM עתידיים יכולים לכלול יישום מערכות חיים, בניית מלאכותית מתقدמת ומורכבות שלבים נוספת להעמקת המכניות הבסיסיות.

6. קישורים

[סרטון השרה](#)
[ithc.io](#)
[github](#)